
PlayStation
Falcata
ファルカタ
ガスト
SLPS 00010

ファルカタとは…

今まで慣れ親しんだＲＰＧの感覚で遊べる戦略シミュレーションゲームです。
プレイヤーはパーティーリーダーとなって、この世界で宝探しや謎解きの冒険をします。メンバーは自分の価値観を持っていて、プレイヤーの采配に文句を言ったり助言をするでしょう。そして最大の特徴は、プレイヤー以外のパーティーが自分の思考を持ってプレイヤーと同じように冒険していることです。同じ獲物をめぐって争うことも、協力することだってあるのです。





古の地「アストラン」の伝説では、太古に太陽の覇権をめぐって敗れ、死者の国に追いやられたミクトランテクトリの再来を予言しています。あなたはこの予言の真偽を確かめ、この世界の根底に迫る謎を解く冒険に旅立つのです。

蓮華の花咲く幻の都

アストランは実在した都市である。紀元前1500年頃、ヨーロッパの高緯度地域の何処かにあったことが伝わっており、その存在は昔話として語り継がれ、現在でもコーカサスの全域にその痕跡が残っている。それとは全く別に小アジアのある地域と、インド亜大陸の西端ラージャスタン平原で同じ民話が採集できる。

両者は起源を同じくするものであることは、ほぼ確定できる。しかし、その伝説の地を離れ各地方に流れていった結果、飛び石のように伝承が残ったのか、神話が古代人に好まれ、年月を経て伝わったものなのかは分からない。そして、その地は本当にあったものなのか、あるとすればどこなのか？架空のものならば、その誕生に影響したであろう何らかのできごとがどういうものであったのか、未だに解かれていない謎なのである。

アストランは、人口20万人を超える巨大都市で、城壁は高く、大理石の化粧がなされ、道路は整備されて交通の便もよく、飢えも死の不安もない桃源郷であったという。大地は豊饒で、とうもろこしや小麦などの穀物は倉に詰めきれないほど実り、狩りにでれば、鹿や兎が両手に余るほど捕れたという。司祭による緩やかな統治機構をもち、人々は司祭に守られ、共同生活を送っていた穏やかで平和な世界であった。紅蓮華（パードマ）を国のシンボルとし、今日ムーの伝説などで知られる一連の蓮の壁画は、全てこの地を起源としている説もある。

人々の信仰はアストランテクトリという太陽と穀物の神に向けられていた。天から降臨し、人々に穀物を与え、対をなすミクトランテクトリを打ち倒し、夜の眠りと月の輝きを定めた英雄神である。アストランテクトリとミクトランテクトリは太陽の覇権を争い、何度も戦ってきた。前の戦いではミクトランが敗れ、死者の領域に追いやられたが、いずれまた甦ってアストランに戦いを挑むのである。ミクトランは漆黒の神。太陽を隠し、穀物を奪い、暗黒とコケの食物を強いる神であり、人間は生きる力を失い、滅びるのである。

住人達は、神話の本当の意味を知らない。ミクトランが再来する不吉な予言は、漠然とした不安となって人々を縛ってきた。だが、平穏な生活を営む彼らにとって、それはやはり深刻な問題にはならなかったのである。しかし、ここに伝承を重く受けとめる者がいた。最高司祭ツァコルの名を受け継いだこの少女は、12体の偶像を眺めながらため息をつく。

司祭は12年で１つの代を終えるのがしきたりになっている。今年で任期は終わりであり、司祭とはいえ年ごろである彼女は、変化のない生活を終わらせたいと思っていた。自分を型どったこの像も、次の司祭が決まるまでには金の箔が張られ、代々の荘厳な偶像の列に加わるだろう。無事に代替わりができれば。

司祭はアストランの末裔であるということになっている。アストランの伝承はこの司祭が大切に保存していて、その文書は神官しか見ることのできない神聖な物とされている。さらに、その中でも最も重要な部分はデーンカルドと呼ばれ、神官の中でも位の高い者しか知ることのできない知識であった。それは口頭でのみ知ることを許され伝えられるものであった。

口伝として教え込まれ、幾度となくそらんじた神句が、ツァコルの頭の中を回り続けている。

アストランとミクトラン
太陽の覇権争いし
勝つは天のテクトリに
負けるは死者のテクトリに
あまたの戦連なれど
神世も天の理に

天は12年を一単位にし、144年で一巡とする。
今年はその天変の年。アストランとミクトランが戦う年なのである。

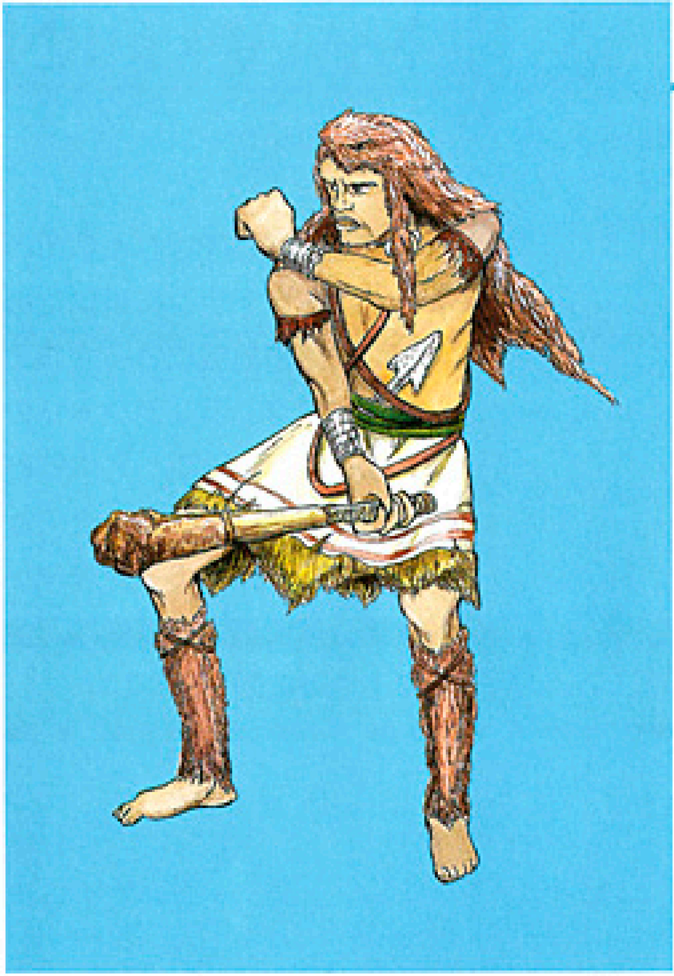
属 性



ASTRAN

アストラン

平和な谷に住み、ヨーロッパ人と起源を同じにする者たちであろう。神話の中では金細工の価値に重きをおいており、好んで身につけていたようだ。



MICTRAN

ミクトラン

顔つきの描写やその生活形態から、狩猟を生業とするオーストロアジア系であろう。強力な石つぶてを発射する石弓とスリングを使い、狩りと属性間の戦を同じように戦う。

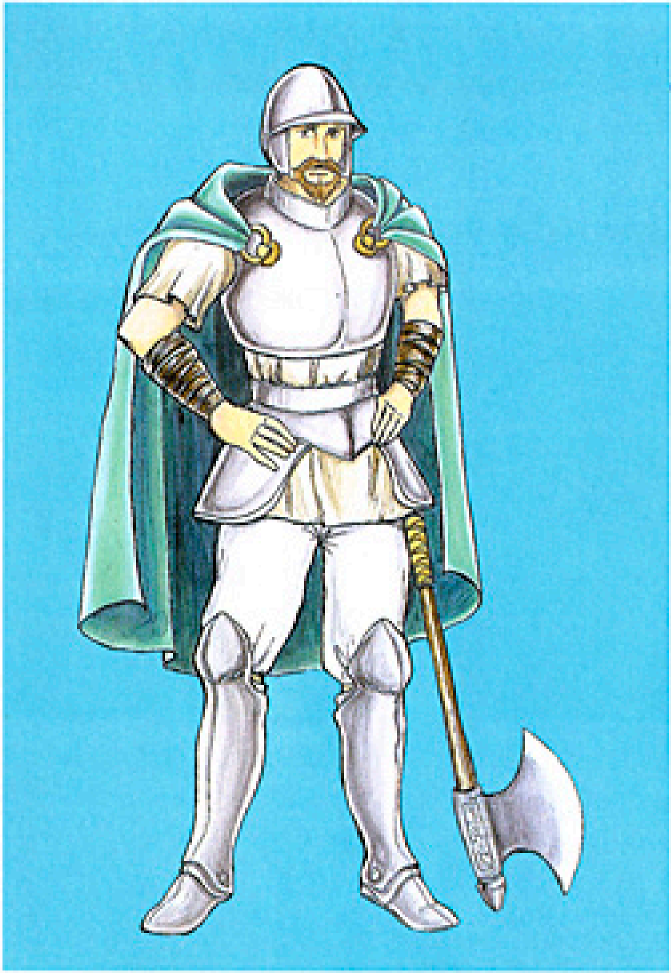
属性



SAMANGARN

サマンガーン

地の根の国と呼ばれる都市の住人。ミクトランに近いため、常に侵略の危機にさらされており、ミクトランテクトリの再来のときには真っ先に飲み込まれる運命にある。そのために日頃から戦の訓練を欠かさず、常に逃げる準備は万全で、土地に固執しない。

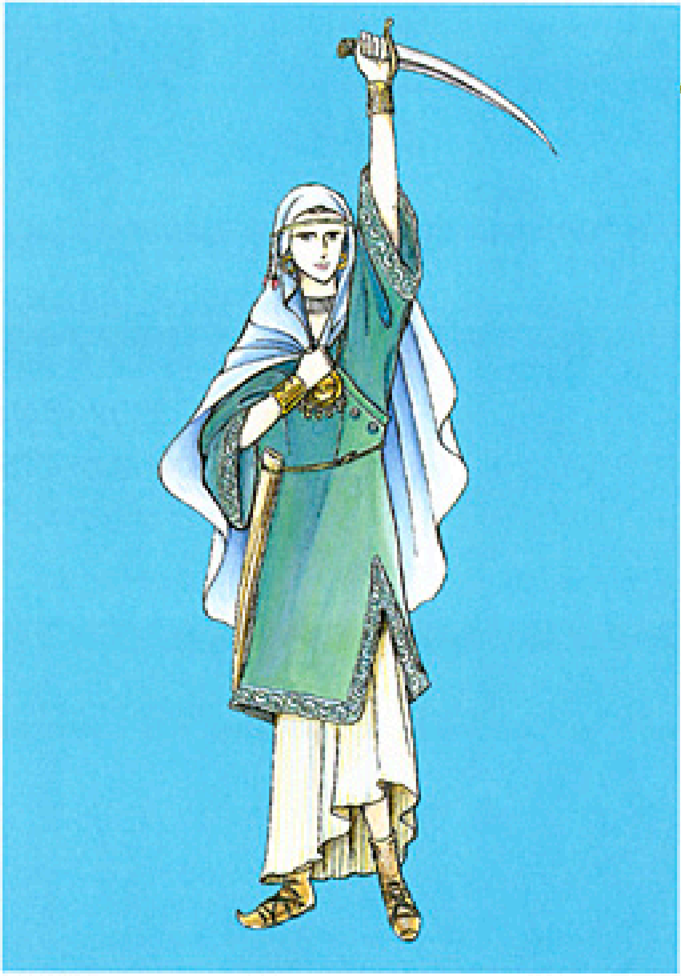


ZAHHARK

ザッハーク

統王を名乗る軍団。よく訓練されたねばり強い性格の砂漠の兵士であり、撃退するのはなかなか難しい。王の人徳か、その忠誠度もなかなかであり、軍としてはかなりの強さである。

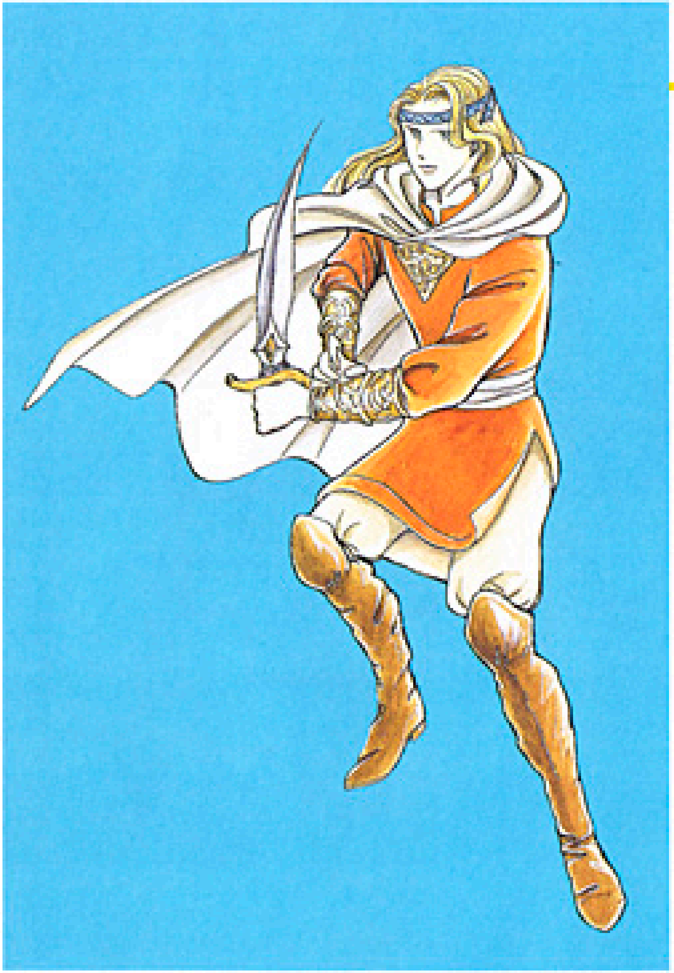
属性



TULLARN

トゥラーン

アジア系の草原の民であり、強力な支配力を持つ王に忠誠を誓う。戦を好み、略奪や敗戦を恥としない、たくましく外向的で快活な性格を備えている。普段は狩りや相撲などをして暇な時間を過ごし、戦があればこぞって出かけていく。



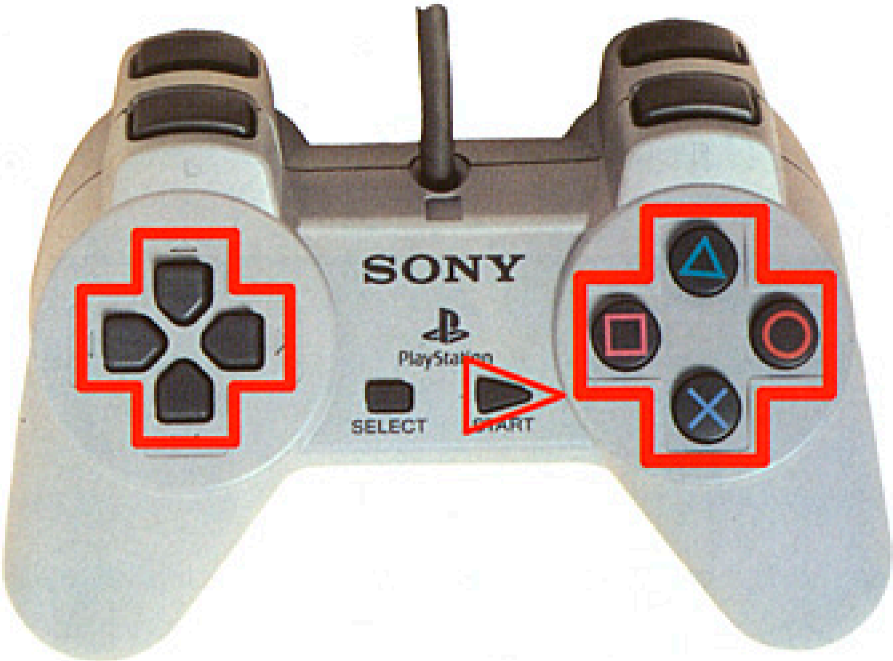
TUFMOOLUS

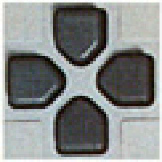
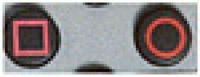
タフムーラス

賢聖王ジャムシード率いる光の軍の兵士。
伝承による描写は、なぜかアストランと同じで、金細工を好むところまで似ている。
非常に美しく、洗練された文化を持ち、正義感が強い。

コントローラ

このゲームはすべて付属のコントローラ（１コ）を使って遊びます。２～４人で遊ぶときはコントローラを交代で使ってください。下にあるコントローラ写真、ボタンを太枠で囲んだ部分をこのゲームで使います。



	方向キー	▶ 選択 戦闘画面スクロール（方向キー左右）
	□・○ボタン	▶ 決定 メッセージ送り
	×ボタン	▶ キャンセル ターン終了 (→40Pショートカット機能)
	△ボタン	▶ 「メンバーメッセージウィンドウ」の出し入れ 「バトルステータスウインドウ」の出し入れ
	スタートボタン	▶ 一時中断

※セレクトボタン、L1・R1ボタン、L2・R2ボタンは使用しません。

ゲームスタート・終了

ゲームはターン方式で進んでいきます。方向キーで選択し、□・○ボタンで決定してください。







◆「続きから始める」

メモリーカードにセーブデータがあれば、その続きから始められます。続きから始める場合はゲームデータを「セーブする」ことになります。

◆「最初から始める」

はじめからゲームをしたいときに選びます。

1. ゲームデータのセーブをするかしないか決めます。メモリーカードへのセーブはターンごと自動です。
   "セーブする" 場合
   ゲーム終了までメモリーカードは絶対に抜き差ししないでください。また、ゲーム中にむやみにリセットボタンや電源ボタンを押さないようにしてください。すでに「ファルカタ」のセーブデータがあるメモリーカードをお使いの場合には、前のデータが消え、新しいデータが残ります。
2. 1～4人の内ゲームする人数を決めてください。
3. ステレオかモノラルかサウンドを選んでください。

◆ゲームの終了

ゲームを終了させたいときは、「機能」の「ゲーム終了」を選んでください。(→40P)

パーティーセレクト

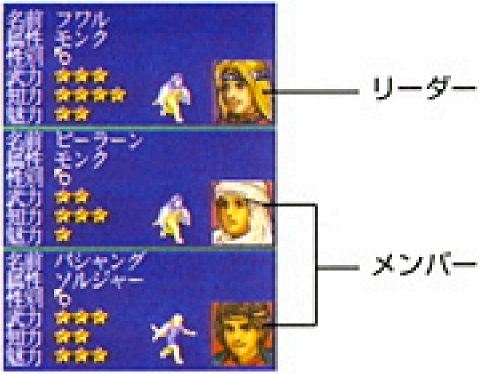
方向キー上下で６つのパーティー名の中からパーティーを選択、方向キー左右でパーティーカラーの選択、□・○ボタンで決定します。



◆パーティーカラー

⑦キャラクターの姿の色がパーティーカラーとなります。

◆キャラクター／一番上がリーダー（プレイヤー）で、下の2人がメンバーです。



左図

①セレクト画面の区別

②パーティー名

③キャラクターの名前

④属性

職業及びキャラクター属性

⑤性別（♂＝男、♀＝女）

⑥能力

星の数が能力の大きさになります。

⑦キャラクターの姿

⑧キャラクターの顔

メインウインドウ

main window

プレイヤーがこれから冒険するマップが広がっています。ポイントに潜むものは!?

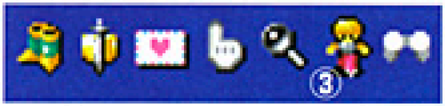


①メンバーメッセージウインドウ

メンバーからのアドバイスや要求にも耳を（目を?）傾けてみましょう。△ボタンで出し入れできます。

②ポイント

キャラクターの色がパーティーカラーになります。パーティーのいるポイントには属性別の色がつきます。



③コマンド

左から「移動」「戦闘」「交渉」「計略」「探す」「パーティ」「機能」を表します。方向キーで選び、□・○ボタンで決定してください。(→22Ｐ～)

メインウインドウにはさまざまなメッセージがでてくることがあります。□・○ボタンで次のメッセージをみることができます。重要な手がかりになることも多いのでお見逃しなく!

④パーティーステータスウインドウ

ウインドウの大きさはメンバーの数によって変化します。（1つのパーティーは最大5人まで）



1. パーティー名

パーティーの名前

2. リボン（RB）

パーティーの名声を表します。これは他のパーティーと比べての「立派さ」の値です。この数値が高いと、ラッキーイベントが起きやすくなったり、メンバーのリーダーに対する信頼度が下がりにくくなります。

3. 銀（SL）

この世界のお金は、小さな銀の粒です。宝物やメンバーを得るときに使います。

4. 宝箱（TR）

パーティーの持つ宝物（→44Ｐ～）をアイコンで表示します。メンバーが身につけるとアイコンが暗くなり、各メンバー覧に表示されます。

5. パーティーリーダー（プレイヤー）の顔

6. 砂時計

行動済のキャラクターは砂時計の砂が落ち、砂時計の隣にはＥ（END）のマークがでます。

7. 旗・カラーボール

砂時計の下の旗はリーダーのマーク、カラーボールはメンバーの忠誠心の変化を色でみることができます。

8. 名前

各キャラクターの名前。

9. HPメーター

「戦闘」をするとキャラクターのHP（体力）が消費され、メーターが減ります。HPはターンごとに減っていた分の半分が回復します。

コマンド〈移動・戦闘・交渉・計略・探す・パーティ・機能〉

プレイヤーは、このコマンドでパーティーの行動を指示します。
選択には方向キー、決定には□・○ボタンを使います。



ターン終了
「機能」の「ターン終了」か×ボタン（→40Pショートカット機能）でできます。

A.コマンドウインドウ

それぞれのコマンドをアイコンで表しています。コマンドはこのアイコンを方向キーで選んでください。

B.キャラクター名（またはパーティー名）

キャラクター名は方向キーで回転し、そのステータスはこの下に表示されます。□・○ボタンを押すと、キャラクター名の左横にカーソルがでて選択できます。

C.キャラクターの顔（パーティー名の時はリーダーの顔）

D.HPメーター

パーティーステータスウインドウの説明をご覧ください。（→21P）

E.装備宝物

アイコンで表します。

F.属　性

属性ごとにキャラクターの姿が違います。

G.能　力

剣のマークは「武力」、本のマークは「知力」、ハートのマークは「魅力」で、数値は能力値になります。能力はアイテムを身につけたり、戦いに勝ったり、交渉に成功するなどで上がっていきます。（パーティー名の時にはパーティーで持っているリボン・銀・宝物になっています。）

移動
transfer



←方向キーでマップのカーソルが動く所の中から移動場所を選びます。「移動」は、ターン中ならいつでも１回だけ、全員一緒に行います。

「移動」コマンドは使う順序さえ考えれば、１ターン中２カ所で行動を起こせる。ポイントを探して、何も見つからなかったら移動して隣のポイントを探すなど、タイミングよく使うのじゃ。



戦闘

プレイヤーは、敵パーティーに戦闘を仕掛けることができます。戦闘に勝つと、そのパーティーが持っていた宝物を手に入れたり、キャラクターを捕まえることができます。また、他のパーティーに援軍を出してもらい共同戦にすることもできます。



◆どのパーティーと戦うか?

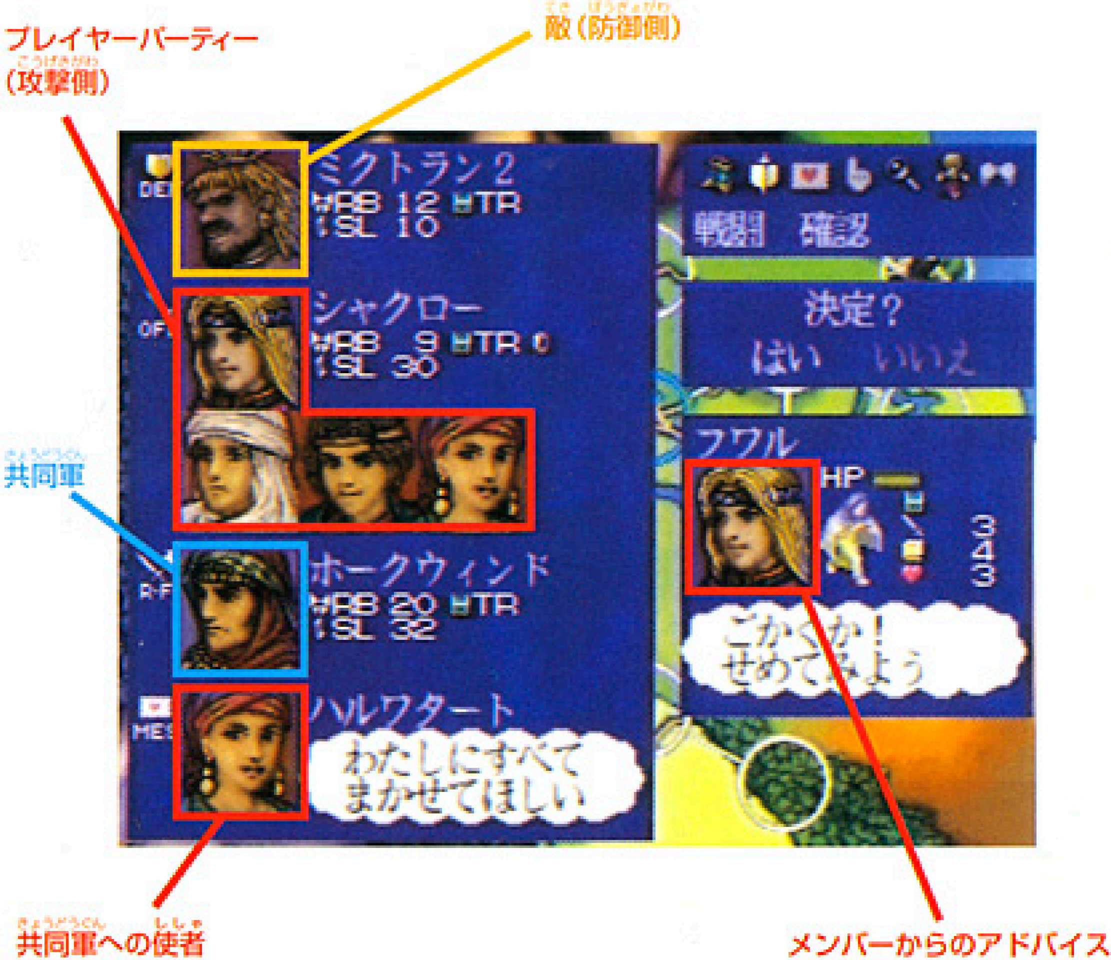
戦闘は、隣のポイントにいる敵パーティーに仕掛けることができます。この場合「どこのパーティー」へ「誰が行くのか」を決めます。誰が行くかはプレイヤーが決め、何人でも指定できます。



◆共同軍を呼ぶのか?

敵の隣のポイントに味方がいれば、共同軍として1パーティー呼ぶことができます。誰が呼びに行くかを選択してください。うまくいけば戦闘中に現れてくれるでしょう。

準備ができたら、バトルに突入だ!!





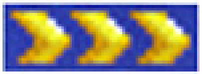
バトルステータスウインドウでプレイヤーのパーティーと敵パーティーのキャラクター攻撃力やＨＰの状態を見ることができます。
（ウインドウは△ボタンで出し入れできます。）

バトルステータスウインドウ
①攻撃パーティー名（OFE）
②防御パーティー名（DEF）
③パーティー全体（＋共同軍）のＨＰメーター
④パワーメーター
⑤ＨＰメーター



パーティーメンバーは時々自分の意見や戦況を話しかけてきます。
その話しぶりで
Y（YES）…キャラクターに行動を任せる
N（NO）　…キャラクターに攻撃方法を指示したい時
でどちらかを選び、"N"で上のような選択ウインドウがでます。

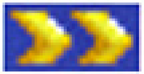
◆フルパワー

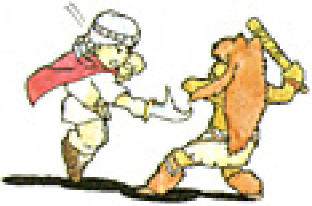




力一杯攻撃をします。

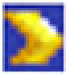
◆とつげき





攻撃と防御のバランスがとれた戦闘をします。

◆カウンター





攻撃より守りの体制になります。ＨＰをあまり消費したくないときによいでしょう。

◆かいふく





HP（体力）が回復していきます。

◆退却





敵に倒される前にフィールドの端まで来ると退却することができます。

battle

キャラクターは敵に向かって直接攻撃、キャラクターによっては魔法を使って攻撃して、フィールドを駆けまわります。時には敵にヤジを飛ばしたり、味方を盛り立てたりもします。





敵の共同軍にむかって「共同軍なんかやめちゃえ!」といっています。うまくいけば敵の共同軍はいなくなります。



そばにいる敵のキャラクターにむかって「退却しろ！」と叫んでいます。気迫に負けて敵キャラクターが退却してしまうことも。



キャラクターによっては回復魔法を使えるものもいます。この時は共同軍も含めて、味方のキャラクターすべてのＨＰが回復します。



ＨＰを“かいふく”するために休んでいます。



◆突然の攻撃、応戦か否か!?

攻め込んだ敵(OFE)と自分のパーティー(DEF)の人数、パーティー全体の戦力をHPメーターで確認し、メンバーの言い分も聞いて戦うのかを決めます。戦わずに「退却」することもできますが、現在いるポイントから隣の空きポイントに逃げることになります。隣に空きポイントがなく、身動きがとれないときには「退却」できません。



◆援軍に呼ばれたゾ!

敵パーティーの近くにいると助けを求められることもあります。現在の状況、自分たちの戦略等を考えて、共同軍として参加するのかを決めてください。



◆戦闘終了

攻撃側か防御側どちらかのパーティーが全滅するか退却すると戦闘は終了します。負けたパーティーのメンバーが勝ったパーティーに捕まってしまうこともあります。そんなとき、勝ったパーティーは捕まえたキャラクターに対して「仲間」「逃がす」「斬る」を選びます。

・「仲間」――――捕まえたキャラクターをパーティーのメンバーにすることができます。パーティーが5人のときには、すでにいたメンバーの中からはずすキャラクターを選んでください。素直に仲間になってくれるかな?

【?プレイヤーが「なかま」にされたら?】
パーティーに残っているメンバーの中から新たなリーダー(プレイヤー)を決めることができます。

・「逃がす」――捕まえたキャラクターを逃がします。

・「斬る」――――捕まえたキャラクターにとどめを刺します。

ガードが堅ければ戦闘が長引いたとき、防御側の勝利となるゾ!何事も最後まであきらめないのが肝心のようじゃな・・・



battle



ASTRAN

MICTRAN

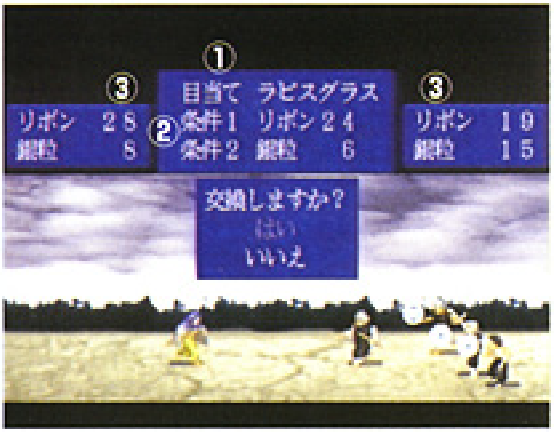


交渉

この世界にはお店がありません。プレイヤーに欲しい物があるときは、他のパーティーに頼んで交換をしなければなりません。また、仲間になって欲しいキャラクターがいるときにも、同じくこのコマンドで交渉して仲間に加えてください。

◆交換

他パーティーから銀やリボンと交換で、宝物を手に入れることができます。キャラクターにはそれぞれの「価値観」があり、同じ物でも人によって評価が違います。より良い条件で交換しましょう。



交渉に行くメンバー、①目的の物（相手の宝物)、②条件を選んでください（③パーティーの持っているリボン・銀の数)。こちらの条件提示後、相手パーティーのメンバーがその条件に対して判定をします。相手メンバーの賛成が多いほど成功しやすくなります。

・交換成立！　相手パーティーのリーダーがO.K.したら成功です。

・交渉決裂！　相手パーティーがこちらからの条件で納得しない場合は失敗になります。

◆誘う



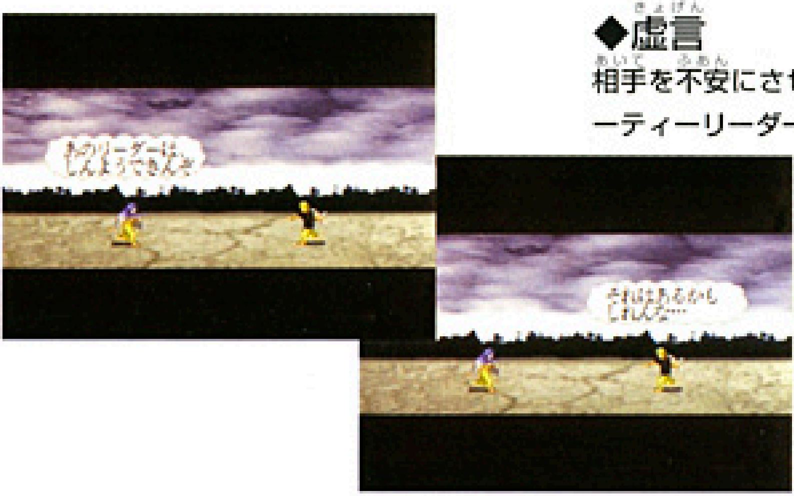
メンバーが足りない場合や欲しいキャラクターがいる場合、他パーティーのキャラクターをメンバーに加えることができます。
目当てのキャラクターを指定したら、誰が交渉に行くかを選んでください。このとき、銀をいくら持たせるかを決めてください。

リーダーに対する信頼度が低いキャラクターほど誘いやすい！信頼度は戦闘に負ける、主張を却下された、宝物を取り上げられた、などで信頼度が下がるぞ。だから、相手のパーティーの不和を生むような戦略を考えよ。いや、それよりも自分の心配をしたほうがよいかもな。相手パーティーも同じようにおまえを狙っているようだな・・・



計　略

他のパーティーに使者を送り、その結果を楽しみに待つコマンドです。もちろん成功することもあれば、失敗することもあります。



◆虚言

相手を不安にさせるようなことをいって、パーティーリーダーへの忠誠心を下げます。



◆盗む

他パーティーから銀を盗んできます。



◆誘導

他のパーティーを空いている隣のポイントに動かせます。



◆試合

他パーティーのキャラクターと1対1で名誉（リボン）を賭けて戦います。試合を申し込まれることもあります。「誰を行かせますか？」で×ボタンを押せば、断ることもできます。

探す

マップ上のあちこちには、なにかが隠されていることがあります。プレイヤーは現在いるポイントをこのコマンドで探すことができます。探索させるキャラクターを選んでください。



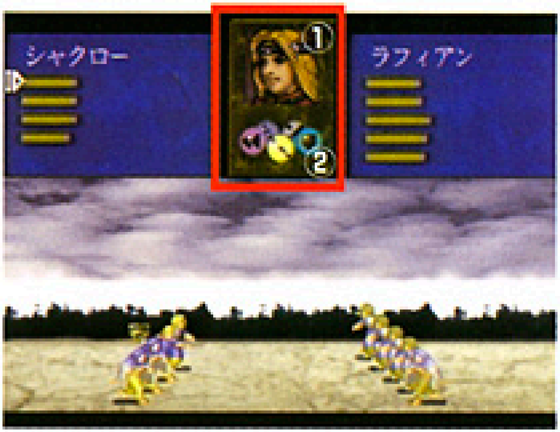
メンバーにするのかを決めてください。



①レベルを決めるキャラクターの顔
②攻撃レベルコマンド
方向キー左右で選び、□・○ボタンで次のキャラクターのレベル選び

突撃!!　攻撃!
守り!　逃げる!
攻撃力タメ!
攻撃力をタメて、タイミングよく攻撃にでるとすごい効果!!!

襲った敵を撃退しろ!!



パーティ

パーティコマンドは、パーティー管理のためのコマンドです。このコマンドは１ターンに何回でも実行することができます。

◆「宴会」

銀を使って宴会を開き、メンバーの労をねぎらいます。これを行うとメンバーの信頼度が回復します。どのくらい信頼度が回復したのかは、ハートの数でわかります。





◆「宝箱」

手に入れた宝物をこの宝箱からメンバーにあげたり、取り上げたりできます。パーティーの持つ宝物のステータスを見て選びます。（キャラクターの所有、価値、効果）。宝物の効果には武力・知力・魅力の３種類があり、それぞれ１つずつしか持てません。同じ種類を持たせようとすると、後から渡した方を身につけ、元から持っていた方は自動的に宝箱へ戻ります。キャラクター能力の変更後（色の違う数値）を見て決定してください。



変更後



◆「仲間」

キャラクターの詳しい情報、現在の状態を見ることができます。メンバーの忠誠度、体力（現在／最大値）は数値で、キャラクターの性格もわかるようになっています。方向キーまたは□△○×ボタンで元に戻ります。



◆「はずす」

メンバーをパーティーからはずします。はずされたキャラクターは…

ゲームを進める上で必要なコマンドです。これはパーティコマンドと同様にいつでも使うことができます。



◆ターン終了

自分のターンを終わらせることができます。

【ショートカット機能】

マップ画面では×ボタンを押すだけで「ターン終了」になります。

◆ゲーム終了

ゲームを終わりにしたいときに選んでください。


先ほどから各ページで重要な役割をはたしているのがこのワシじゃ! 巷の者は「情報屋」などと抜かしておるが、何とでも呼んでくれ。ゲーム中もそなたたちを導くのがワシの役目。場合によっては宝物を売ってやらんでもないがね。

ゲームオーバー

game over



◆ゲームオーバー

パーティーメンバーすべてがいなくなってしまったプレイヤーはゲームオーバーとなります。

・プレイ人数１人
→スタートメニュー画面に戻ります。

・プレイ人数２～４人
→プレイしているパーティーの内最後の１パーティーがいなくなるまで、ゲームは続きます。





SAMANGARN



ZAHHARK

宝物

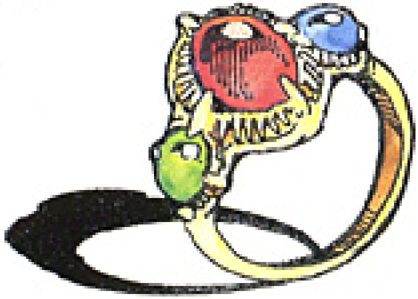
treasure

この世界には持つ者の能力値をあげる神秘の宝物が存在します。宝物にはいくつかの種類と価値があり、世界に一つずつしか存在しないのです。そこで、すべてのパーティーはこぞって宝物争奪戦に挑むことになるでしょう。



ブレスレット

持つ者の戦闘意欲を高める効果がある。金細工のように見え、アストランが大いに好みそうな物だが、その材質は未知の金属である。



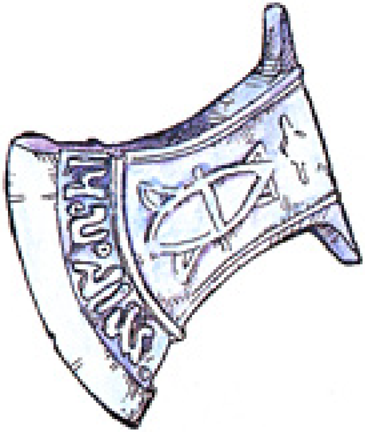
カラーリング

「闇を見る者」の異名を持つ。三つの宝石がはまっており、その光は人の視線のように見える。持ち主を守り、その賢さをさらに増幅させる。



ラピスグラス

ラピスから削り出された宝石のグラス。この時代の技術ではこのような加工は不可能である。いったい誰が造った物なのかは伝わっていない。これも、過去の時代からの遺物なのであろうか。



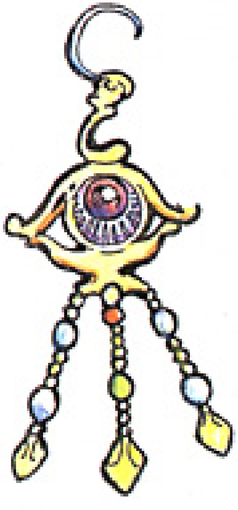
ストンアクス

斧の頭の部分。石のようだが、これも未知の金属である。表面には謎の文字が彫ってあり、古代のにおいを感じさせるが、同じ系統の遺物や文字がないので、正体は全く分からない。斧かどうかもかなり怪しい代物である。



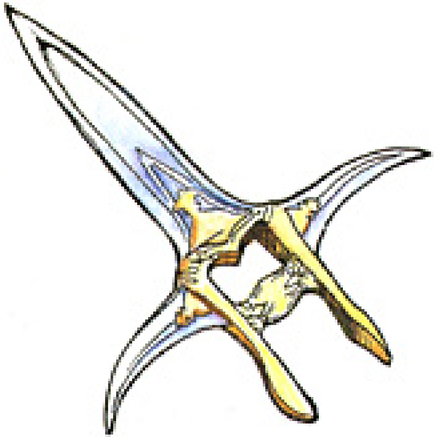
ハリストーン

失われた古代文字が彫り込んである。その文字を読める者は存在しないのでどういった物かは分からないが、作者の想いが染み着いているのだろう。その力が持ち主を助けることになる。



ベビーピアス

三つの足と大きな目を持った愛くるしいピアス。魔力が感じられるこの宝物は、太古の女性の間で流行った縁結びのお守りであったといわれている。これをつけて交渉に行けば、皆この魔力に捕らえられ、甘い判断を下してしまうだろう。



プレカタール

突くタイプの武器で、後に暗殺用として洗練されていく物の原型。あまり知られていなかった物なので、敵はその不意打ちのような攻撃に驚かされることになる。



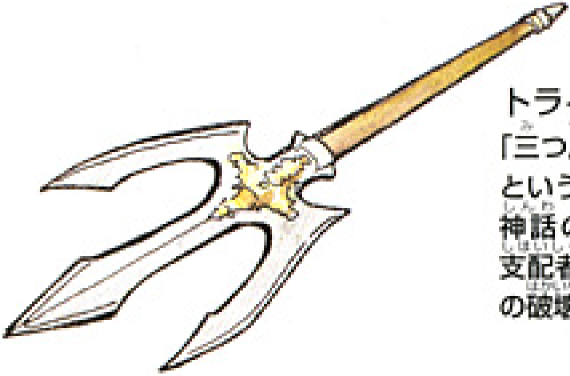
やけたロール

古代の出来事を綴ってある歴史書。ただ、神話との混濁があり、その区別はつかない。主に戦の物語であり、その中で活躍した戦士の行動は今の戦の仕方の参考になる。兵法書のように読んで役に立つ文章である。



きんのかざり

幾何学模様が彫り込んである金の板。戦の時に戦利品として献上された物であるが、長いこと宝物庫に眠っていた。そのものだけでは力を持たないのである。人間が身につけるとその板の模様が際だち、見る者の感情をある程度支配する力がある。



トライデント

「三つ爪の支配者」と呼ばれる。かつて世界を支配したという「暗き深淵の蛇」を倒すために使われたという。神話の時代の物であるらしいが、本物の三つ爪の支配者であるかは疑わしい。しかし、その武器としての破壊力は本物で、草原の土王の愛用の品である。



アクアマリン

失われた宝物である。地の根の国にあるという伝説があり、遠見の効果がある。これを持つと、自分をとりまく状況を冷静に判断でき、行動の機を見るに敏になるだろう。



オイルボトル

柑橘類の香りを凝縮させた香油である。この時代、良いにおいといえば牛乳から作るダディ（ヨーグルトのような物）ぐらいだったので、この香りは珍重された。この一瓶で戦士の日給５日分の値段になる。

スタッフ　*staff*

Directer	*Tadanobu Inoue*
Planner	*Itaru Okazawa*
Main Programmer	*Tsutomu Katashio*
Co-Programmer	*Kenichi Takanashi*
Character Designer	*Seiji Koyanagi*
Music Composer	*Toshiharu Yamanishi*
Image Illustration	Hitoshi Yoneda
3D Moving Graphics	growing ELEMENT PLANNING, DESIGN WORKS AND COMPUTER GRAPHICS
	Hirofusa Jimbo
	Ken Kijima
	Tomonori Ohhata
	Hayato Okada
Press Work	*Sony Music Communications Inc.*



SLPS 00010

For Japan Only

プレイヤー 1~4人

メモリーカード 4ブロック